

Marco Moro

Through the looking-glass.**La narrativa applicata alla contro-storia del progetto territoriale**

Abstract

Quale differenza c'è tra il plastico di Broadacre City e le simulazioni vista drone utilizzate per promuovere le città sostenibili del futuro? Tra un interno di Tessenow e uno sguardo attraverso gli occhiali 3D? Forse non tanta, tutti raccontano la stessa storia: il wonderland. La questione alla base del saggio non è quella di investigare il contributo tecno-logico dello storytelling al progetto di architettura, ma il suo contributo ideo-logico. Se è vero che il mezzo della narrazione si evolve e si adatta ma la storia che racconta è una sola, l'interrogativo sorge da un punto di vista differente. Quale progetto di architettura merita un racconto o una narrazione? Solo il progetto in cui tutte le contraddizioni sono risolte positivamente come nell'idea di un wonderland, o c'è spazio per le contro-storie?

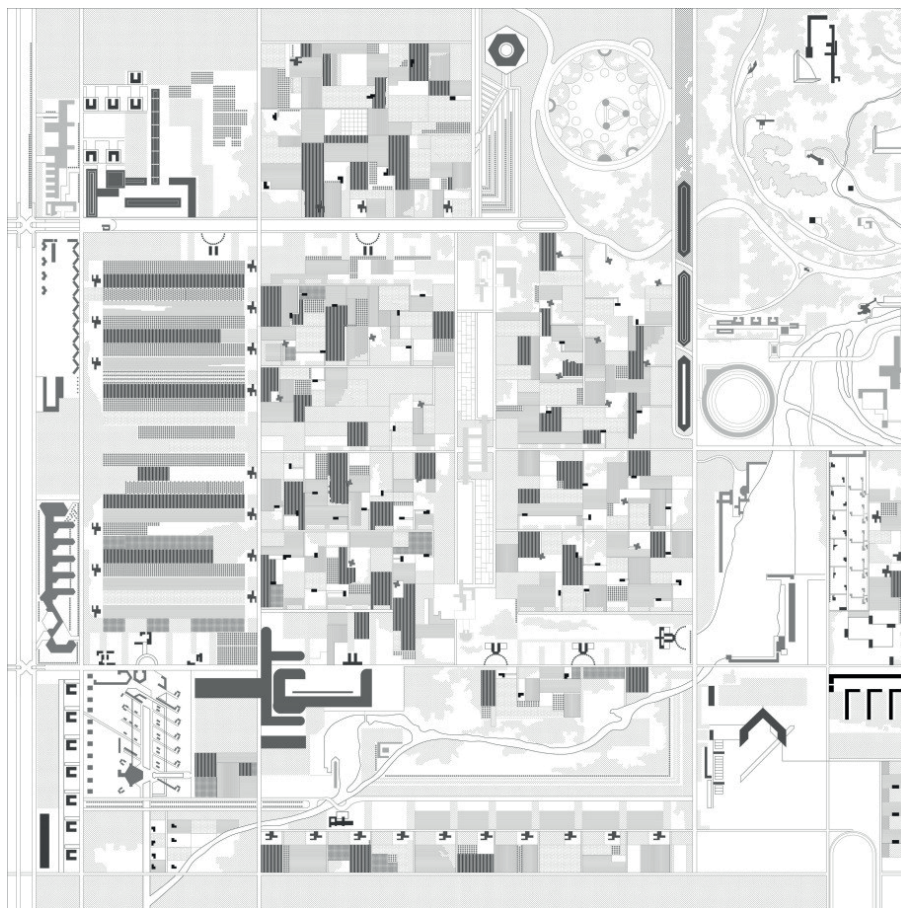
Parole Chiave

Forme d'insediamento — Controistoria — Wonderland

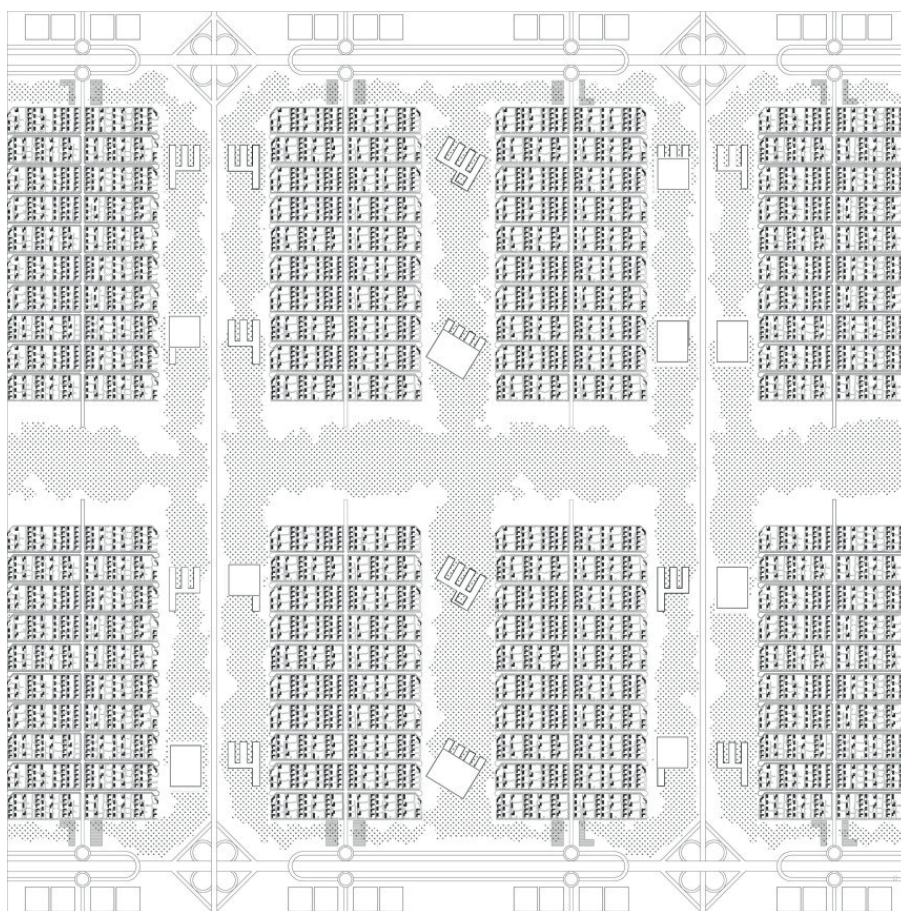
La comunicazione è un atto primario, e come tale non può che esistere ed essere assunto come elemento invariante nei processi di relazione. È soprattutto la figura della comunicazione intesa come racconto di una storia a scopo persuasivo ad essersi consolidata nella percezione collettiva. Sembrano lontane e ormai inoffensive le inchieste di Vance Packard che raccoglieva le storie elaborate nell'America degli anni '50 all'interno dei settori produttivi del consumo, che svelavano la straordinaria capacità di queste storie di transitare da un settore disciplinare all'altro¹. Oggi Packard scoprirebbe che le cose non sono cambiate poi molto: a meno di un'accresciuta consapevolezza nei contenuti della sua inchiesta, non solo la comunicazione a scopo persuasivo continua a influire su qualsiasi ambito disciplinare ma si è sviluppata diventando strumento d'uso quotidiano. E questo grazie alla concitata sperimentazione sul mezzo di comunicazione. Non si può di certo negare il fascino di una investigazione centrata sul medium, ancor più nel campo dell'architettura: come questo si sia evoluto per servire al meglio il racconto di un progetto, quale influenza abbia avuto l'apporto di una tecnologia più o meno avanzata nel racconto della storia, in quale misura il mezzo di rappresentazione debba aderire alla realtà, sono solo alcuni degli interrogativi che animano il dibattito attuale sul rapporto tra narrativa e progetto. Il ricorso agli strumenti di rappresentazione che ripropongono l'elemento figurativo e quasi pittorico nel racconto del progetto di architettura, senza però rinunciare al supporto della tecnologia per realizzarlo, ha sancito l'inizio della cosiddetta era Post-Digitale. Almeno questo è il nome del movimento al quale uno degli esperti di architettura digitale confessa di appartenere oggi, svelando la sua nuova tecnica: «They are not really watercolors...Photoshop. I am post-

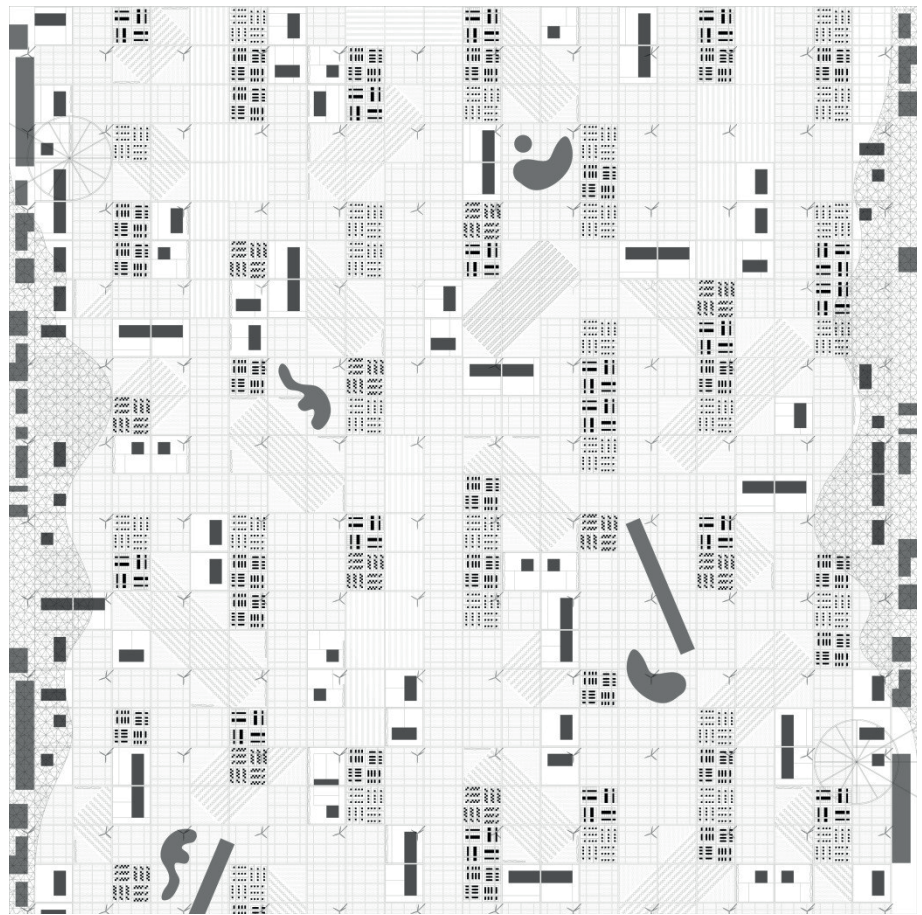
Fig. 1

Disegno selettivo dell'autore sul modello d'insediamento Broadacre City di Wright.

**Fig. 2**

Disegno selettivo dell'autore sul modello d'insediamento The New Regional Pattern di Hilberseimer.



**Fig. 3**

Disegno selettivo dell'autore sul modello d'insediamento The Strijp Philips di Branzi.

digital now». L'interlocutore è Mario Carpo, storico di architettura e noto esperto della stessa materia, il quale sceglie di raccontare in un recente articolo l'episodio che lo ha visto coinvolto ed evidentemente colpito². L'argomentazione di Carpo si focalizza esattamente sul modo in cui l'architettura viene raccontata, denunciando l'arrendevolezza nei confronti della tecnologia a favore di una forma di comunicazione apparentemente a basso contenuto tecnologico. Apparentemente, perché la tesi sostenuta nell'articolo è che esista una forte differenza tra il racconto di un progetto di architettura proposto negli anni '70 e quello proposto oggi con lo stesso mezzo: mentre l'avversione del Postmodernismo si spiegava, parafrasando le parole di Carpo, sulla base di una tecnologia moderna che aveva fallito in maniera eclatante su tutti i fronti, non vi è ragione che spieghi un'avversione nei confronti dell'avanzamento tecnologico straordinario al quale abbiamo assistito in epoca recente. E infatti, proprio dall'ammissione sull'uso dei software di grafica e fotoritocco per la realizzazione dei collage di epoca Post-Digitale, non emerge alcuna avversione nei confronti della tecnologia, ma solo la strumentalizzazione della stessa per riproporre una narrativa precisa fatta di «watercolor, collage e sfumato». Al di là dell'esito più o meno catastrofico che ciò potrebbe provocare secondo Carpo, l'interesse ricade su un aspetto più generale.

Quale differenza c'è tra il plastico della *Broadacre City* e le simulazioni vista drone usate per promuovere le città sostenibili del futuro? Tra un interno di Tessenow e uno sguardo attraverso gli occhiali 3d?

Forse non tanta, tutti raccontano la stessa storia: il *wonderland*.

La questione alla base del saggio non è quella di investigare il contributo tecno-logico dello story-telling al progetto di architettura, ma il suo contributo ideo-logico. Se è vero che il mezzo della narrazione si evolve e si

**Fig. 4**

Vertical Home, installazione di Andrea Branzi in occasione di Giornate Internazionali dell'Arredo, Verona 1997.

adatta ma la storia che racconta è solo una, l'interrogativo sorge da un punto di vista differente. Quale progetto di architettura merita un racconto o una narrazione? Solo il progetto in cui tutte le contraddizioni sono risolte positivamente come in un *wonderland*, o esiste lo spazio anche per le contro-storie?

Forse esiste, perlomeno in qualche progetto del passato. Alcuni progetti di città sono stati accompagnati da una forte componente narrativa, anche se non promuovevano un'ideale compiuto. Il saggio indaga la questione ideo-logica dello story-telling applicato al progetto, individuando alcuni analogie tra i casi in cui ciò che viene raccontato è il *wonderland*, passando ad altri in cui una forte componente narrativa è stata dedicata alla contro-storia. Ai primi è associato il paradigma della colonizzazione del territorio, rispetto al quale sono ben più alti i presupposti di una componente narrativa che comunque si mostra inscindibile da altri strumenti di persuasione; la seconda stagione di progetti interpreta la crisi del processo di colonizzazione, ma sorprendentemente non si assiste alla rinuncia della componente narrativa bensì ad un suo rafforzamento.

Il territorio che affronta un processo di intensa e programmata modernizzazione, intesa come avanzamento nei processi di produzione, vede spesso instaurarsi un nuovo ordinamento generale: una comunità produttiva regolata secondo un sistema di valori morali elevati, che sarà chiamata a identificarsi - o perlomeno rapportarsi - con la dimensione fisica, geografica o urbana di quello stesso territorio. È comune l'uso del termine *colonizzazione* per descrivere tale processo; è ancor più comune che a questo processo sia spesso associato una forte componente narrativa. L'opera di Wright e Hilberseimer tra gli anni '30-'50 è profondamente focalizzata sull'idea di colonizzazione della campagna americana attraverso l'introduzione di un nuovo ordinamento: il plastico di *Broadacre City* e i disegni del *New Regional Pattern* di Hilberseimer erano indispensabili per descrivere tutte le componenti che articolavano l'insediamento territoriale, e soprattutto comunicare l'idea che in un solo sguardo si potesse cogliere la risoluzione di tutte le contraddizioni. L'atto della colonizzazione si estendeva fino al controllo della dimensione domestica tradotta per Wright nel dispositivo della *Usonian House* e per Hilberseimer nella *settlement unit*. Molto più recenti, le teche specchiate in cui Branzi espone il modello di *Agronica* e lo studio del dispositivo architettonico della *Casa Madre*, dimostrano che l'atto della colonizzazione continua a supportare l'idea propositiva di *wonderland*, realizzato attraverso una potente sperimentazione sulle componenti spaziali e architettoniche dalla grande scala allo spazio

domestico. Tuttavia, il terzo aspetto che completa l'analogia di questi tre casi è il ricorso alla narrativa, strumento indispensabile e inscindibile dai precedenti per la realizzazione di un modello di insediamento. *The Living City* è il testo in cui Wright raccoglie tutte le argomentazioni sulla necessità di abbandonare il modello urbano, ormai tossico e compromesso anche nei suoi valori morali oltre che luogo della decadenza economica, e costruisce il racconto di un insediamento rurale estendibile a tutto il continente americano. La narrativa, accompagnata dal ben noto apparato iconografico, è fondamentale perché sarà proprio attraverso lo stile di vita della comunità di *Broadacre City* – basata in buona parte su un'economia di autosostentamento – che l'America vivrà il riscatto e conoscerà il suo *wonderland*. I presupposti di Hilberseimer sono simili, e l'impegno nel costruire una narrativa sul proprio modello di colonizzazione è altrettanto proficuo. *The New Regional Pattern* racconta di un mondo libero e indipendente dai condizionamenti della città attraverso l'integrazione del sistema produttivo agricolo e industriale. Rispetto alla *casa usoniana*, Hilberseimer applica un carattere non figurativo ai suoi edifici, investendo quindi estrema fiducia sulla componente narrativa. Il testo-manifesto che accompagna le idee di Branzi per una colonizzazione del territorio rurale contemporaneo, è intitolato *New Athen's Charter* e raccoglie *modesti suggerimenti* per una interpretazione delle attuali condizioni di vita e lavoro, temporanee e prive di un radicamento nello spazio. Per quanto diversa da una città ideale, la componente narrativa è presente e molto persuasiva nel racconto di una infrastruttura di equipaggiamento per l'abitare/lavorare che sostituirà lo spazio urbano e l'ambiente domestico tradizionale³. Se è vero che l'idea dell'introduzione di un nuovo ordinamento nei territori colonizzati trova nota corrispondenza in un preciso apparato di forme e configurazioni spaziali e una forte componente narrativa, la *decolonizzazione* è spesso interpretata come processo geopolitico complesso del quale raramente sono indagate le implicazioni spaziali e architettoniche. Se inteso invece come processo in cui l'ordinamento generale viene messo in crisi dalle condizioni reali – riduzione di risorse produttive nelle company-towns, obsolescenza delle infrastrutture di collegamento, invecchiamento della popolazione – un progetto di *decolonizzazione* potrebbe essere indagato sulla base degli stessi aspetti che hanno generato il *wonderland*. Investigare le trasformazioni alla scala del piano generale per scoprire se esistono delle forme che possono interpretare i caratteri di questo processo inverso; analizzare il nuovo ruolo delle componenti architettoniche che mostrano un'adattabilità al processo in atto; verificare se è proprio il dispositivo architettonico progettato inizialmente come prototipo dell'infrastruttura di colonizzazione ad adattarsi, o se ne generano di nuovi⁴.

Resta l'interrogativo sul ruolo svolto dalla componente narrativa in questi casi. Sopravvive come uno dei tre strumenti inscindibili che costruiscono il *wonderland*? Oppure la contro-storia non viene raccontata?

Come anticipato, alcuni progetti del recente passato ben lontani dal promuovere un'ideale compiuto, sono stati accompagnati da una forte componente narrativa. In qualche caso, il racconto di una storia si costruivano volutamente sull'estremo opposto di una condizione ideale. Tra i progetti che negli anni '60-70 hanno indagato in maniera radicale la crisi dell'insediamento, la *Potteries Thinkbelt* di Price e la Berlino di Ungers rappresentano casi paradigmatici. Il primo racconta l'adattamento dell'infrastruttura produttiva di una fabbrica di ceramiche nello Staffordshire ad un campus universitario per 20.000 studenti. Progetto non realizzato

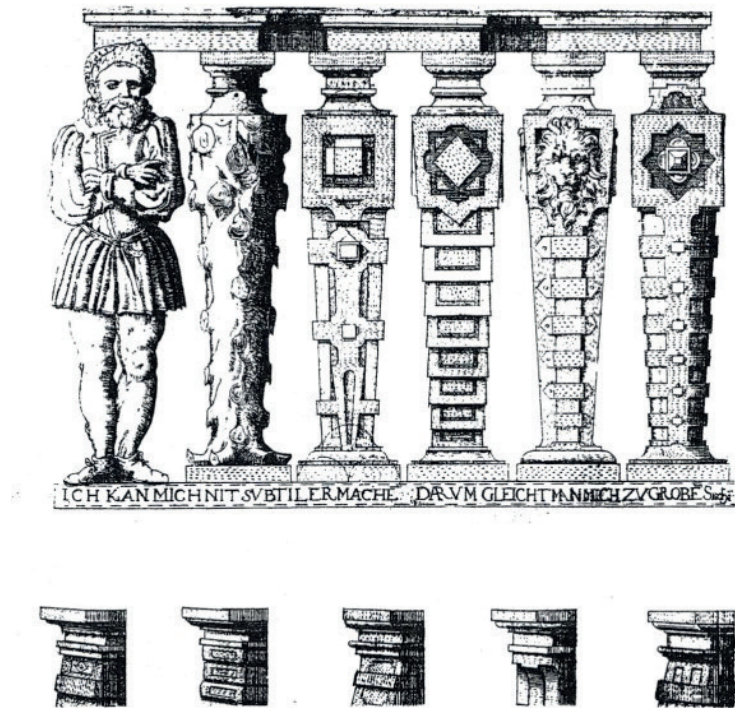


Fig. 5

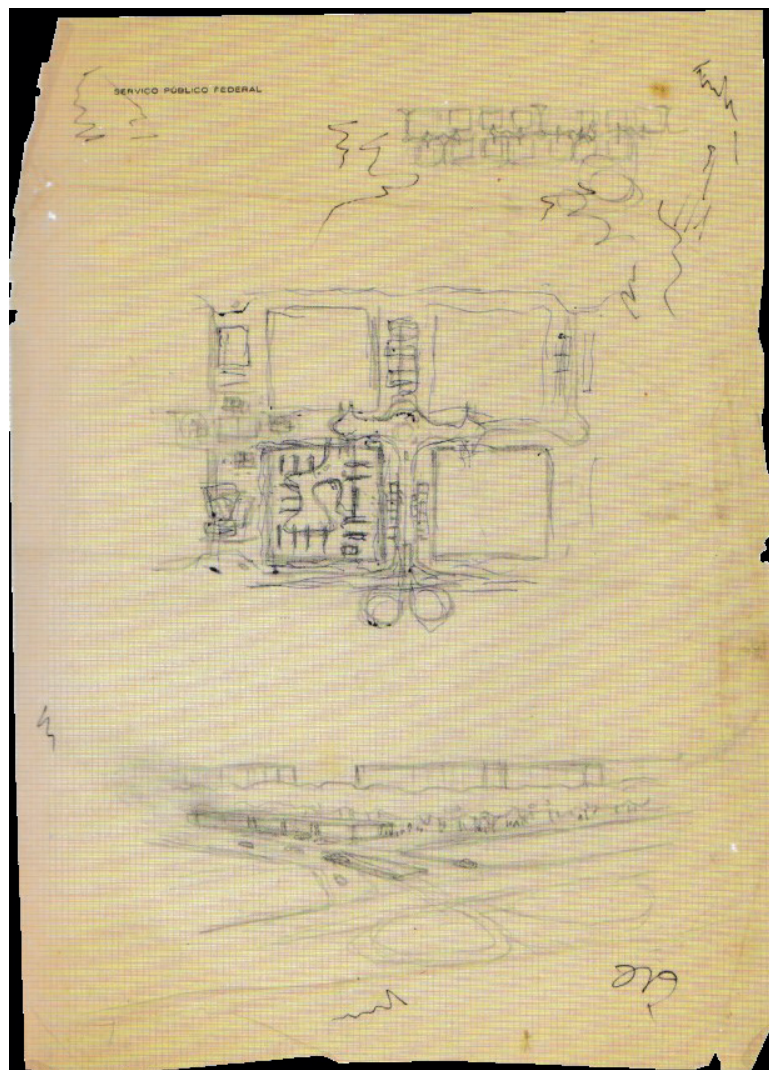
Life Conditioning, scritto di Cedric Price pubblicato per la prima volta in *Architectural Design* October 1966 sul progetto della Potteries Thinkbelt.

Fig. 6

The metamorphosis of the column by Gabriel Krammer, in "Architecture as Theme" by O.M. Ungers.

**Fig. 7**

Schizzo della "superquadra" di Brasilia ad opera di Lucio Costa, in AD Marzo 2011 "Brasilia's Superquadra: Prototypical Design and the Project of the City" di Martino Tattara.



ovviamente, la cui componente narrativa assume un ruolo centrale per una critica di Price ai modelli educativi anglosassoni, la cui ambizione verso una classe dirigente formatasi dentro i chiostrini medioevali, rappresentava il distacco totale dalla realtà sociale del tempo. La flessibilità, sarebbe diventata per Price, lo strumento attraverso il quale interpretare la realtà, e sono le pagine di *Architectural Design* (Ottobre 1966) ad ospitare il suo contributo narrativo. Ungers, circa dieci anni dopo, condurrà alla Cornell University tre Summer School incentrate sulla possibilità di rendere autonome alcune componenti architettoniche della città⁵. L'analisi prodotta sui dispositivi architettonici confluirà nella sua visione generale che, unita a quella di Rem Koolhaas, racconta l'imminente spopolamento di Berlino dovuto alla condizione postbellica. Pensare alla ricostruzione inseguendo l'ideale diffuso in tutta Europa, era ritenuto ancor più utopico che immaginare una configurazione di isole autonome come pezzi di città circondate dalla foresta: *A Green Archipelago*, raccontata nella forma di un manifesto con una straordinaria carica narrativa. Il terzo caso sul quale riflettere nell'ottica di una narrativa applicata alla contro-storia, è forse ancor più eclatante. Lucio Costa nel 1957 vince il concorso per il *Plano Piloto* di Brasilia presentando pochi schizzi, tra cui il disegno del prototipo della *superquadra*, ma soprattutto un testo scritto da cui emerge l'assunto di non poter definire una forma complessiva della città di Brasilia, ideale e compiuta; fornire un orientamento, descrivere il rapporto tra lo spazio pubblico e privato, proporre un dispositivo in grado di governare questa relazione di volta in volta adattabile alle condizioni reali come la topografia, e si rispettino i principi generali di altezza massima e distinzione tra percorso pedonale e carrabile, questo era in suo potere. La città viene costruita adattando il modello della *superquadra* in decine di varianti. Un concorso vinto con un testo scritto⁶, e un progetto realizzato: la narrazione al servizio della condizione reale senza la volontà persuasiva di promuovere un *wonderland* ideale e compiuto in ogni sua parte.

A meno di alcuni esempi del recente passato, la riflessione dovrebbe essere sul contributo ideo-logico della narrazione nell'ambito del progetto contemporaneo. Le contro-storie vengono raccontate anche oggi? E i medium della narrazione, la cui evoluzione o involuzione abbiamo visto essere dibattuta animatamente, a quali storie si applicano?

Sembra che la narrazione sia ancora uno strumento riservato maggiormente alla prima storia, quella di un modello ideale, quella di un *wonderland* contemporaneo. Come fece Lewis Carroll a distanza di soli sette anni dalla pubblicazione del suo capolavoro, dovremmo avere il coraggio di applicare la narrazione ad una contro-storia: *through the looking glass* fa comprendere l'importanza della narrazione nel progetto, forse scontata nei casi in cui la narrativa è opera di persuasione proiettata verso un mondo ideale, come nel paradigma della colonizzazione. Meno scontata, e per questo straordinariamente importante, nei casi in cui non c'è un *wonderland* da raccontare, ma una situazione dettata da contraddizioni e limiti reali. Rassicurando anche Packard, che forse potrà scoprire che il ruolo della narrazione dopo di lui non ha avuto il solo scopo persuasivo, ma quello di strumento fondamentale per l'interpretazione della realtà.

Note

¹ In Vance Packard, *The hidden persuaders*, David McKay Company, INC, New York, 1957 il sociologo americano indaga la forte propaganda che identificava il *buon cittadino* come *buon consumatore* nell'ambito dello sviluppo dell'industria pubblicitaria che adottava metodi occulti.

² Mario Carpo, *Post-Digital "Quitters": Why the Shift Toward Collage Is Worrying*, in *Metropolis Magazine*, Marzo 2018.

³ Oltre alla *New Athen's Charter* esposta da Branzi nella Biennale di Venezia del 2010, gran parte delle sue argomentazioni sono contenute in Andrea Branzi, *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*, Skira, Milano, 2006.

⁴ Per un approfondimento sul tema della decolonizzazione e le implicazioni architettoniche e spaziali che hanno caratterizzato questo processo si veda Alessandro Petti, *Arcipelaghi e enclave. Architettura dell'ordinamento spaziale contemporaneo*, Paravia Bruno Mondadori Editori, Milano, 2007 con prefazione di Bernardo Secchi.

⁵ Ungers propone tre Summer School consecutive alla Cornell University rispettivamente dal titolo "The Urban Block" (1976); "The Urban Villa" (1977); "The Urban garden" (1978) che confluiranno nell'idea di *Cities within the city* della Berlino post-bellica e nell'idea di *Green Archipelago*.

⁶ Lucio Costa, *La Memória descritiva del Plano piloto di Brasilia, 1957* è approfondito nell'articolo di Martino Tattara, *Brasilia's Superquadra: Prototypical Design and the Project of the City*, in *AD "Typological Urbanism: Projective Cities"*, Wiley, March 2011.

Bibliografia

ACKERMAN J. (1986) – "The villa as paradigm", MIT Press

BRANZI A. (2006) – *Modernità debole e diffusa. Il mondo del progetto all'inizio del XXI secolo*, Skira, Milano

CORBOZ A. (1983) – "Il territorio come palinsesto". Diogenè, 121.

GREGOTTI V. (1966) – *Il territorio dell'architettura*, Feltrinelli, Milano

HILBERSEIMER L. (1949) – *The New Regional Pattern. Industry and gardens, workshops and farms. Pool Brothers Incorporated*, Chicago

PACKARD V. (1957) – *The hidden persuaders*, David McKay Company, INC, New York

PETTI A. (2007) – *Arcipelaghi e enclave. Architettura dell'ordinamento spaziale contemporaneo*, Paravia Bruno Mondadori Editori, Milano

SECCHI B. (1986) - "Progetto di suolo". Casabella, 520-521

WALDHEIM C. (2004) – *Lafayette Park Detroit*, Harvard Design School Prestel, New York

UNGERS O.M. (1982) – *Architettura come tema*, Electa, Milano

HARDIGHAM S, RATTENBURY K. (2007) – *Potteries Thinkbelt*, Routledge, London

ZEVI B. (1991) – "La città territorio wrightiana" in Frank Lloyd Wright. *La città vivente*, Edizioni di Comunità, Torino

Marco Moro, (Cagliari, 1987), architetto, si laurea con lode alla Facoltà di Architettura di Cagliari e consegue il MSc in Urban Strategies and Territorial Planning presso la Universität für Angewandte Kunst di Vienna. Attualmente svolge attività didattica e di ricerca come PhD candidate presso il Dipartimento di Ingegneria e Architettura dell'Università degli Studi di Cagliari. Trascorre un periodo di studio e lavoro in Nuova Zelanda e in Cile, presso la Pontificia Universidad Católica di Santiago e la Universidad Católica del Norte di Antofagasta, dove dirige il corso di Urbanismo 2 ed espone parte della sua ricerca in occasione del 4° Encuentro Nacional de Teoría y Historia de la Arquitectura con il contributo "Giuseppe Pagano y Enrico Tedeschi. El intermedio que construye el espacio de la educación". Collabora inoltre alle pubblicazioni P.F. Cherchi, M. Lecis, "Campus, parco, città. Un progetto per l'Università di Cagliari (Libria, Melfi 2017) e A. Angelini, P.F. Cherchi, M. Lecis, "Memorie di paesaggi industriali. Architetture per cave e miniere abbandonate in Italia e in Cile (Libria, Melfi 2018) con il capitolo "Retrospectiva del territorio colonizzato".